

## ゴール型球技指導での「空間」について考える

— 「空間」を指導する際の難しさ・誤解の要因を探る —

松本 真 埼玉大学教育学部身体文化講座

キーワード: 空間、ゴール型球技、体系、具体性

### 1. 序

ゴール型球技指導のキーワードとして、「空間」「ボールを持たないときの動き」という用語が学習指導要領に記載され注目が集まり、授業での目当て、目標となっている。そして、授業において、「空間」をうまく作り、使うためには、「ボールを持たないときの動き」を有効にさせるためには、どのようにすれば良いのかを掲げていることが多い。

しかし、この目当てで授業を行うと、授業が上手く行かないことが多い。なぜなら、「空間」といった時に、実際のゲームで見つけられない、作れない状況が多発し、教員もそれを上手く教えられない状況がある。また、「ボールを持たないときの動き」についても全く同様のことで、教員がどのように教えたら良いのか混乱している。そして、多くの教員からゴール型球技における「空間」を本当に教えられるのかと疑問を持たれている。

そこで、この難しさの要因を学習指導要領における記述を糸口を探ることを本論は目指す。その際、対比として器械運動を取り上げる。なぜなら、学習指導要領での器械運動の記述がゴール型球技とは大変に異なっていて、その差異が解決のきっかけになると推測されるからである。

尚、本論では、ゴール型球技の具体例としてバスケットボールをとりあげる。

### 2. 学習指導要領におけるゴールが球技と器械運動の記述について

#### 2.1. ゴール型球技の「空間」についての記述

小学校学習指導要領解説体育を見てみると、最初の「運動領域の内容」のボール運動系のゴール型に現れる。中学年の項目で、「ゴール型ゲームでは、その行い方を知るとともに、基本的なボール操作とボールを持たない時の動きによって、～空いている場所に素早く動きたりする易しいゲーム～」とあり、例示の中で「ボール保持者と自分の間に守る者がいない「空間」に移動すること」とある。高学年においても同様な記述がある。

中学校学習指導要領解説保健体育では、第1、第2学年の球技の技能の項目において「空間に走り込むなどの動きとは、攻撃の際のボールを持たないときに、得点をねらってゴール前の空いている場所に走り込む動きや、守備の際に、シュートやパスをされないように、ボールを持っている相手をマークする動きのことである」とある。そして、例示として「ボールとゴールが同時に見える場所に立つこと。パスを受けるとために、ゴール前の空いている場所に動くこと。～」としている。小学校と同様に「空間」をついて動く、特に得点に直結するような記述が見られるが、ゲーム中でどのように「空間」をつくるべきなのかは、「ボール非保持者」の動きがはっきり

しないことと合わせて、不明瞭である。

## 2.2. 器械運動についての記述

小学校学習指導要領解説体育において、3、4学年での器械運動にまつわる記述、特に鉄棒運動について外観する。そこには、

- 前回り下り（発展技：前方支持回転）
  - ・支持の姿勢から前方へ上体を大きく振り出して、腰を曲げたまま回転し、両足を揃えて開始した側に着地すること。
- 補助逆上がり（発展技：逆上がり）
  - ・補助や補助器具を利用した優しい条件の基で、足の振り上げとともに腕を曲げ状態を後方へ倒し、手首を返して鉄棒に上がること。

代表的なものを二つ示したが、それ以外の技について、具体的な技の名称を挙げて、その内容についても、具体的に示されている。運動の技について言葉によって表現しようとする上記のようになかなか難しい記述になる。これは、身体運動がもつ特性であり、記述が困難で難解になることは周知の事実であるにもかかわらず、学習指導要領という公的な文章に、運動内容の記述を載せることが、挑戦的なことであると考えられる。

さて、中学校学習指導要領解説保健体育でも器械運動についての第一学年、第二学年における例示を概観する。

マット運動においては、回転系の基本的な接転技群（背中をマットに接して回転する）とあり

- ・体をマットに順々に接触させて回転するための動き方や回転力を高めるための動き方で基本的な技の一連の動きを滑らかにして回ること。
- ・開始姿勢や終末姿勢、組合せの動きや手のつき方などの条件を変えて回ること。
- ・学習した基本的な技を発展させて、一連の動きで回ること。

とある。鉄棒に関しても「逆上がり」が属している後方支持回転群（支持体制から後方に回転する）を見る。

・回転の勢いをつくるための動き方、バランスよく支持姿勢になるための動き方で、基本的な技の一連の動きを滑らかにして後方に回転すること。

・開始姿勢や終末姿勢、組み合わせの動きなどの

マット運動の主な技の例示

系	技群	グループ	基本的な技 (主に小5・6で例示)	発展技
回転系	接転	前転	前転 → 開脚前転 → 補助倒立前転	伸膝前転 倒立前転 跳び前転
		後転	後転 → 開脚後転	伸膝後転 → 後転倒立
回転系	ほん転	倒立回転・倒立回転跳び	側方倒立回転 → 倒立ブリッジ	側方倒立回転跳び 1/4 ひねり (ロンダート) → 前方倒立回転 → 前方倒立回転跳び
		はねおき	頭はねおき	
巧技系	平均立ち	片足平均立ち	片足平均立ち	片足正面水平立ち Y字バランス
		倒立	頭倒立 補助倒立	倒立

表1

条件を変えて後方に回転すること。

・学習した基本的な技を発展させて、一連の動きで後方に回転すること。

というようになっている。小学校の基本があるために技の内容についての詳細な説明はないが、それでもかなり具体的に記述してある。

さらに、中学校学習指導要領解説保健体育に記載されている表1、2のように系統性も含めて、器械運動のマット運動、鉄棒の取得すべき技の全体像を示しながら、例示していることがわかる。

鉄棒運動の主な技の例示

系	技群	グループ	基本的な技 (支持系は主に小5・6で例示)	発展技
支持系	前方支持回転	前転	前方かかえ込み回り → 前方支持回転 → 転向前下り → 踏み越し下り	前方伸膝支持回転 支持跳び越し下り
		前方足掛け回転	膝掛け振り上がり ↔ 前方膝かけ回転 → 膝掛け上がり	前方もも掛け回転 もも掛け上がり → け上がり
	後方支持回転	後転	逆上がり → 後方支持回転 → 後ろ振り跳びひねり下り	後方伸膝支持回転 → 後方浮き支持回転 棒下振り出し下り
		後方足掛け回転	膝掛け振り逆上がり → 後方膝掛け回転	後方もも掛け回転
懸垂系	懸垂	懸垂振動 (順手・片逆手)	懸垂振動ひねり 前振り跳び下り	

表2

### 2.3. ゴール型球技と器械運動の対比について

さて、学習指導要領における、球技、特にゴール型球技と器械運動の記述、内容について、比較してみる。すると、学習指導要領における内容の記述の具体性のレベルに差があることが明らかになった。

器械運動は、かなり具体的に記述してあり、その記述を読めば、何をすべきなのかが具体的な動きのイメージが湧く。例示にあげた「逆上がり」などは、多くの人に認知され、できる人できない人に関わらず、どのような運動を行うのかわかる。器械運動という教材特性、つまりクロウズドスキルという面が大きいということと同時に、これは器械運動の指導に従事してきた先生方の指導努力の賜物である。

一方、ゴール型球技についての記述を見ると、「空間」に向かって走り込むという記述が最も具体的であると感じる。それでも、具体性に乏しい。つまり、具体的な動きがイメージできないし、どのように動くのかが全くわからない。「空間」を使う、「スペース」を使うという用語と「ボール非保持者」の動きと大きな関わりがあることは、学習指導要領の記述を見ても明白である。しかし、「ボール非保持者」の動きに注目してもそこには具体的なイメージが出てこない。つまり、これだけの情報では、「空間」、ボール非保持者の動き、双方ともに、なんでもよくなってしまい、逆に、よくわからない状態になってしまう。

このゴール型球技と器械運動の学習指導要領の記述の差異は、どこから来るのか。ゴール型球技の目指すところでもある、「空間」を使う、「ボール非保持者」の動きという記述そのものがわかり難さの要因になっている可能性が明確になってきた。さらに、詳細に検討するために、運動文化財として、ゴール型球技の特性を検討する。

#### 3.1. ゴール型球技の運動形式について

ゴール型球技のゲーム構造を検討する必要があると考える。拙者の「集団球技における学校体育での運動形式の捉え方について ～バスケットボールを事例にして～」(2010.3.)において、球技のゲーム自体が一つの運動形式を持っていることを明らかにした。この球技における運動形式を、ゲーム構造を解析し、指導するという観点で、考察を進めたいと考える。

まずは、運動形式の位置付けについて確認をする。ここでいう運動形式は、スポーツ文化のある側面を捉えた形式であり、文化であることの証として使われる概念である。そもそも、この概念は、言語学者のソシュールによる言語に対する分析の視点をコトバという用語にしてその機能を広く考え、文化事象そのものにも敷衍して考察をした。

この考察によれば、我々が生活するこの世界を形作っている文化を三つの位相、ランガージュ、ラングそしてパロールとした。ソシュールは、「人間のもつ普遍的な言語能力・抽象能力・カテゴリー化の能力およびその諸活動をランガージュ langage とよび、個別言語共同体で用いられている多種多様な国語体をラング langue とよんで」(丸山 1981 p. 79)

この二つを区別した。そして、ラングについて「ある特定の言語にあつては、音声の組み合わせ方、語の作り方、語同士の結びつき、語のもつ意味領域等々には一定の規則があり、この規則の総体がラングであつて、これはいわば超個人的制度であり条件」(丸山 1981 p. 83)と定義した。さらにソシュールは、ラングを研究の対象とするために、「特定の話し手によって発話される具体的音声の連続をパロール parole とよんでラングと区別し」(丸山 p. 83)、多様性に富む、現実の生活世界を切り離すことにした。これにより、分析対象としてのラングを浮かび上がらせることに成功したと考えられる。

佐藤臣彦は、「身体教育を哲学する」(1993)において、体育概念を探求するために、まず基底概念である教育概念を探究し、さらに、解剖学的な身体ではない体育の身体性について言及した上で、体育概念を探究している。体育概念に迫るために三つの分析視点を設定している。関係性、重層性そして超越性である。本研究で問題となる球技のスペースの問題は、重層性のラング、制度体育での運動形式にあると考えられる。

先の論文(松本 2010.3.)で示した通り、球技のゲーム構造や戦術も人間の作ったものであり、文化財として認めることができる。

この運動形式の特徴を概観する。運動形式は、体育において、教える側が教えられる側への媒体としてあるものである。体育教員が子供たちに「逆上がり」を教えるというときに、現実で、具体的に目の前に見える「逆上がり」だけを対象としているわけではない。我々が「逆上がり」と認識しているのは、模範を見せている上手な体育教員が実施している「逆上がり」だけを示しているのではなく、それほど、上手ではない教員、生徒たちの「逆上がり」も同様に「逆上がり」として認識している。さらに言えば、力だけでよじ登るような技術も鉄棒の下から上がったということで「逆上がり」と認識してする。これは、佐藤の言う「人間の多様性の根源には、こうした『運動のシンボル変換』という人間文化独特の機序」(佐藤 p. 241)が関わっているという。つまり、逆上がりという運動のシンボル化(表象化)された形式を我々は具体的な「逆上がり」の背景に見ているのであり、その形式に合致すれば、「逆上がり」と認識することができるのである。

運動を認識する人間は、具体的な「逆上がり」とシンボル化(表象化)された「逆上がり」の間を行ったり来たりしながら、「逆上がり」という技術を認識し、理解を深めることになる。ゴール型球技も、同じように運動形式を持つことから、同様のことが考えられるが、学習指導要領に

ある、「空間」「ボール非保持者」ということでは、器械運動での「逆上がり」と同等に論じることとはできないことが推察される。

そこで、ゴール型球技のゲーム構造を再検討してみることにより、この問題に迫っていく。

#### 4. ゴール型球技のゲーム構造（バスケットボールを事例にして）

##### 4.1. ゲーム構造のサイクルについて

ゴール型球技のゲーム構造を考えるときに、なるべく具体的に考察をすすめる。そのため、具体的なバスケットボールを事例としてあげる。

バスケットボールのゲーム構造について、日本バスケットボール協会が出している「バスケットボール指導教本」（2002）について検討する。

バスケットボールは、攻守が入り乱れ、さらに、基本的にゲームが切れることがない。特別なことがない限り、つまり、ファール、ボールアウトなどがなく、ゲームが止まることなくという特徴について言及している。そして、攻撃と守備について「攻撃と防御は、それぞれ絶対的概念として独立して成立するものではない」（バスケットボール協会 2002 p.3）としている。これは、この考え方は、ゲーム構造について思索する際に、重要な内容を指摘しているが、後段にて指摘する。まずは、そして、先に指摘したようにゲームの特性として、流れが途切れないとあるが、そうであると検討することが不可能になってしまうので、あえて、その流れを相手チームのシュートが入った後にボール保持したところから検討を始める。さらに、ゲーム・クラシフィケーション（GAME CLASSIFICATION）という概念を合わせてみる。

この概念は、バスケットボールのゲーム構造を典型的に示している。シュートインされた後に、スローインという形でボールを保持し、

- 1) オンフェンス・トランジション
- 2) アーリー・オフフェンス
- 3) ハーフコート・オフフェンス
- 4) ルーズボール（オフフェンス・リバウンド）
- 5) ディフェンス・トランジション
- 6) アーリー・ディフェンス
- 7) ハーフコート・オンフェンス
- 8) ルーズボール（ディフェンス・リバウンド）

この流れが、バスケットボールを典型的なゲームの様相を表している。そして、ゲーム構造とも言えるが、まだ、かなり抽象的なものである。この箇条書きされた流れから具体的なゲーム像を想起できる人間は、バスケットボールに理解が深い人間だけである。それ以外の人間にはなんとなくわかるが具体的な構造は見えない。つまり、概念としては正しいが抽象的すぎて理解できないことになる。具体的とはどのようなことか、攻撃だけを示してみたい。

##### 4.2. 攻撃の具体的な流れについて

拙者が提唱している「側線のボール運び」は四人の動きの型がある。そこに便宜的に五人目のセンターをつけて示したい。また、これから示す図で、黒の矢印線は、「ボール非保持者の動き」、赤の矢印線は、パスの動き、赤の波線はボール保持者のドリブルの軌跡になっている。さらに、①から⑤までの選手が表示されている。ポジションは大まかに分けて①と②がガード、③と④がフォワード、⑤がセンターである。このような図を示すときに、オフェンスの選手の向きが大切になるが、本論では、動きということだけを提示するため、選手の向きを考慮に入れていない。

まずは、図1のように⑤がリバウンドをとる（通常、センターがリバウンドをとることが多いため）。そして、①にアウトレットパスを出す。その際に②と③が①がアウトレットパスを受けた側のサイドライン際に図のように走る。④は、①②③とは逆側のコーナー目掛けて走る。ボールは、パスで①から②へ、そして③がいるコーナーへと運ぶ。

次に図2のように、ハーフコートでの3ポイントラインに四人が均一に並ぶ、4outのポジションをとる。②は、近くのガードポジションに、①は、もう一つのガードポジションへと行く。すでにコーナーに行っている④とボールを保持している③で4outのポジションを作っていることがわかる。そして、図2のように逆サイドにパスを回す。一番最初にボールを保持していた⑤は、遅れて4outの中に入っていく。この時に、早く行ってしまうと4outでパス回しをしている途中に⑤が入っていくことになり、タイミングが取れずに、プレーが成立しなくなる。ボール回しをきちんとして④にボールが入ってから⑤がリングに向かって入っていくようにすることが大切である。つまり、⑤だけは、ゆっくり入ってきて良いことになる。余談になるが、日本人の特質としてプレー中には、このように怠けているかのようなゆっくりとしたプレーが苦手である。常に一生懸命、全力でということを経験教育の中で植え付けられているために、なかなかゆっくりということができない。しかし、チームを機能させるチームプレーという単位で考えた時には必要なことである。つまり、常に一生懸命に走ること

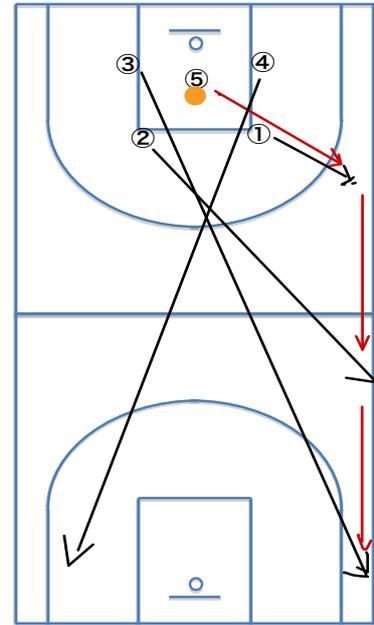


図1

次に図2のように、ハーフコートでの3ポイントラインに四人が均一に並ぶ、4outのポジションをとる。②は、近くのガードポジションに、①は、もう一つのガードポジションへと行く。すでにコーナーに行っている④とボールを保持している③で4outのポジションを作っていることがわかる。そして、図2のように逆サイドにパスを回す。一番最初にボールを保持していた⑤は、遅れて4outの中に入っていく。この時に、早く行ってしまうと4outでパス回しをしている途中に⑤が入っていくことになり、タイミングが取れずに、プレーが成立しなくなる。ボール回しをきちんとして④にボールが入ってから⑤がリングに向かって入っていくようにすることが大切である。つまり、⑤だけは、ゆっくり入ってきて良いことになる。余談になるが、日本人の特質としてプレー中には、このように怠けているかのようなゆっくりとしたプレーが苦手である。常に一生懸命、全力でということを経験教育の中で植え付けられているために、なかなかゆっくりということができない。しかし、チームを機能させるチームプレーという単位で考えた時には必要なことである。つまり、常に一生懸命に走ること

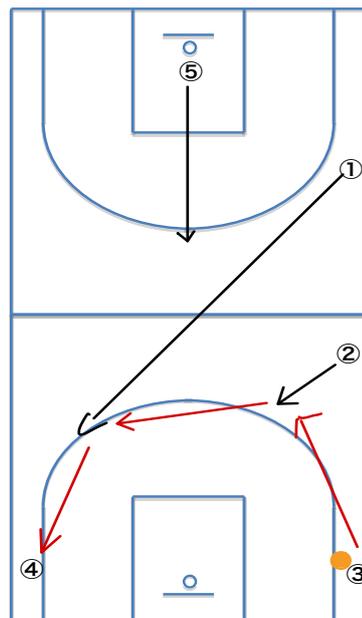


図2

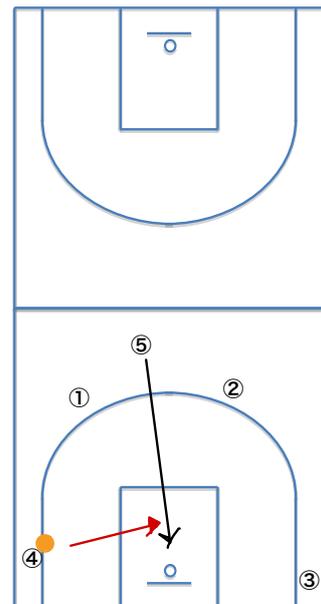


図3

ではなくて、状況によってはゆっくりと走っても、歩いても良いことがあるということをここでは示している。

次に、図3では、⑤がゴールへ飛び込み、パスを受けてシュートという状況を示している。この戦術で最初に目指すべき得点パターンである。ここで終われば、困ったことにはならないが、実際には、⑤のシュートが上手くいかない時のハーフコートオフenseも必要になってくる。そこで、この形から典型的なハーフコートオフenseを2つ提示する。

1つ目は、中に走り込んでくる⑤にパスが入らない時の想定で、④→①→②→③というように先ほどとは、逆にパスを回して行き、最後に②がパスをした後にゴールへ進み（パス&ラン）③からリターンパスをもらいシュートをする。このシュートはレイアップシュートでもジャンプシュートでも良い。

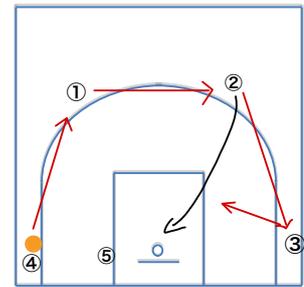


図4

2つ目は、中に走り込んできた⑤にパスは通ったがシュートができなかったという想定である。ゴール近くで⑤がボールを保持し続けるのは守備に囲まれやすく、大変に難しい。そこで、図5のように、④が⑤の近くをゴールに向かって動く。その際に手渡しパスでパスを渡して④がシュートを打てれば、それで良い。

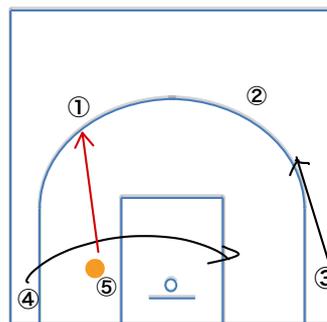


図5

もし、パスが渡せなく、④がいなくなったら、図5のように①にパスを返す。そして、①のディフェンスに対してスクリーンをかけて、ピック&ロールというプレーを作る。①はスクリーンを使い、ドリブルしシュートを打つ。ここで紹介したピック&ロールはそれだけでかなりの発展性を含んだバスケットボールの代表的なプレーであるが内容については本論とは直接関係ないので触れない。

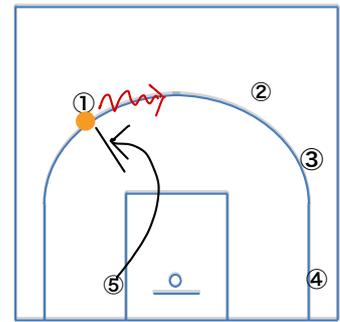


図6

以上が、バスケットボールの攻撃の戦術面を具体的にすることである。攻撃をもう少し分類的に見ると、ボール運びの局面とハーフコートオフenseの局面に分けることができる。ボール運びは、一種類（図1, 2, 3）であり、ハーフコートオフenseは二種類（図4, 5, 6）を典型的な事例として挙げている。

このように示すと本当にその通りになるのか、単なる理想論ではないのかという批判が聞こえてきそうである。しかし、ゲーム中の可能性のある動きの全てに対応しようとすることは現実的でないし、不可能である。それよりも典型的な事例の一つを示し、理解する方が理解しやすい。なんと言ってもゲーム構造を理解するための基準、指針ができる。結果としてゲームを極めて理解しやすくなる。さらに、このような理解は、先に示した器械運動での運動形式に対する理解と同じである。つまり、これはバスケットボールの動き方の基準を示している。また、シンボル化されたバスケットボールの動きを示していると言ってよい。

実際に授業でゲームをやらせるときは、ディフェンスから誰かがボール保持したら「とりあえずサイドライン際に走りなさい」、というように具体的な指示を出します。この指示が出せるのも典型的な事例を共通認識として持っているからである。これも、器械運動の「逆上がり」と同じ

位置づけと考えられる。

### 4.3. ゲーム構造における「空間」の意味について

さて、ゴール型球技において、「空間」という用語は、どのような意味づけがあるのかということを検討する。

バスケットボールについて理解しようとする時、「攻撃と防御は、それぞれ絶対的概念として独立して成立するものではない」(バスケットボール協会 2002 p. 3) という問題に立ち返る。これは、ゴール型球技を考える時の永遠のテーマとしである。概念として独立していないことは理解ができる。しかし、実際にバスケットボールについて理解しようとする時、同時に考えることができないため攻撃か守備のどちらか一方から考えなければならない。そこで、これまでどちらか一方を重点的に考えてからという方法をとることが多かった。そのため、もう一方は、あまり重視されないという状況があった。これまで、バスケットボールでは守備を重視することが多かった。

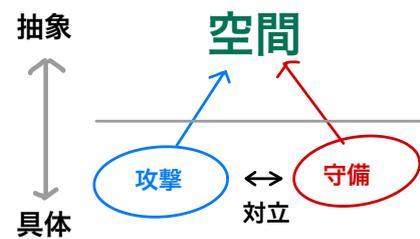


図7

しかし、これでは、バスケットボールのある側面のみスポーツライトが当たり、バスケットボールを理解する上で適当ではないと考えられていた。そこで、弁証法的な議論を経て、攻撃と守備の両者に共通なキーワード、概念として図7のように「空間」「スペース」が設定された。これにより、「空間」という用語だけで攻撃、守備の両者を概念的に網羅することが可能になった。これは、どのような意味なのか、前述したオフェンスの動きの中で示していく。

図8は、ボール運びの局面である。その部分は、「空間」を作るという動きをわかりやすく示している。⑤がボール保持した瞬間に①②③がサイドラインの方へ、コート全体を斜めに動く、④は逆のコーナーに斜めに動く、それによって、動いた後にコートのセンターライン付近に大きな「空間」を作ることができる。つまり、「ボール非保持者」の動き、特にコートを進めるべきリングに向かうのではなく、コート全体を斜めにサイドライン側に動く動きが結果として「空間」を作っている。また、遅れて走ってくる⑤が動く「空間」を作っているとも言える。

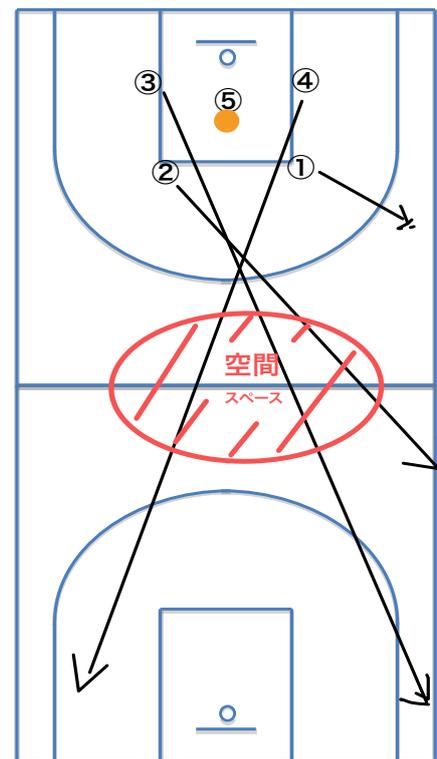


図8

図9は、①②③④がハーフコートの3Pラインに図のように散らばって位置している。これはインサイドのリング付近に「空間」を空けるためである(4outポジションをとっている)。その空けた「空間」を⑤が後ろから走っていき、ボールをもらってシュートということを狙う。「空間」をついてシュートまで持っていく、シンプルで、典型的なパターンである。

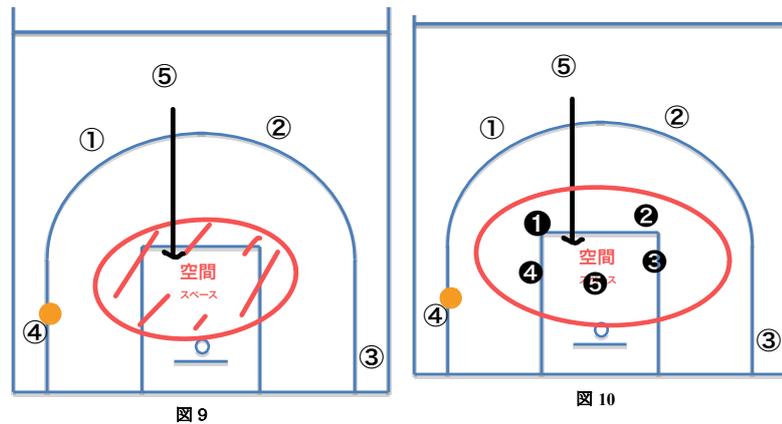


図10は、守備から見た「空間」に対する認識である。図9のように攻撃されてはどんどん得点されてしまう。そこで、守備の①②③④⑤が攻撃のために空けた「空間」を埋めるように動いて、「空間」を潰すことにより、遅れて入ってくる⑤に得点を許さないようにする。つまり、「空間」は、守備側から考えると最も危険であると考えられる地域を潰していくという作業と言える。

上記のように、バスケットボールにおいて、「空間」というキーワードが攻撃、守備のどちらも網羅することが明らかになった。つまり、「空間」を広く使う、広げることが攻撃では重要になるし、「空間」を潰す、狭くすることが守備では重要であるということ。そして、先に触れたように攻撃と守備が独立した概念ではないが故の難しさを「空間」という用語によって解決された。しかし、この解決によって、問題も生じる。これまでの攻撃でも守備でもない概念でと考察を進めるということは、その結果が出現した用語が抽象的な用語になってしまうことである。弁証法的な議論によって出てきたものはどうしても抽象的になってしまう。このことは何を意味するかと言えば、具体的に理解することが難しくなるということである。つまり、目的とすべき用語、概念としては難しすぎるということの意味している。

## 5. 運動形式に立ち返り「空間」を再検討する

ここで、先に触れた運動形式についてさらに検討する。この運動形式は、ラングであり、その内容は、「このラングは一つの価値体系であり、その価値は一切の自然的・絶対的特性による規定をのがれる純粋な関係の網の対立から生ずる」(丸山 1981 p.90)としている。それは、コトバを広義な意味に解釈し、文化全般にアナロジーとして適用すると、文化にもこのような体系を見出すことができる。運動形式も同様に考えることができる。本論で挙げた器械運動もマット運動(表1)、鉄棒(表2)の表は、運動形式が内包する体系性の一端を示している。ゴール型球技も同様である本論で示したバスケットボールの攻撃の一連の流れは一つのバスケットボールの体系である。

さて、この関係について、ソシュールは、ただ単に価値体系の関係性というだけではなく、その中身について二種類の関係性、連辞と連合について言及している。一つは、連辞関係は、「顕在的かつ線状的空间(時間)の次元」(丸山 1981 p.136-137)であるとしている。つまり、文法に沿った一連の文書を想起すれば良い。運動形式では、運動の体系という理解である。バスケット

ボールの攻撃の流れはその一例である。もう一つの連合関係は、「潜在的かつ同時的意識の次元」（丸山 1981 p.136-137）であるとしている。言葉で言うなら、連辞によって体系的な流れは、それぞれ単語が選択されている。例えば、「私は、バスケットボールが好きです」という一文の中のバスケットボールの部分にサッカーでも野球でも、陸上競技でも、体操競技でも潜在的には入る可能性がある、という体系である。バスケットボールの運動形式において、一連の流れが基本となりながら、守備の状況、ゲーム状況によっては、いくつかのプレーの選択肢が潜在的にあるということと同義である。

さて、本論で問題にしている、ゴール型球技の「空間」という用語の分かり難さということを考えてときに、連辞関係というよりは、連合関係の誤解という可能性も考えられる。もう一度、器械運動と対比しながらゴール型球技のバスケットボールを検討する。

小学校学習指導要領において、器械運動の「逆上がり」とゴール型球技の「空間」という用語は、ほぼ同列に出現する。しかし、鉄棒についての表（表2）をよく見ると、「逆上がり」は、基本的な技というカテゴリーに属していて、そこには「後方支持回転」や「後ろ振り跳びひねり下り」などと同じカテゴリーとしてある。そして、これらの基本的な技を束ねる一つ抽象的な概念として「後転」というグループにカテゴリーされている。さらに抽象概念である「後方支持回転」というカテゴリーを経て、最終的に表中で最も抽象的な概念である「支持系」にカテゴリーされている。このように検討すると器械運動の鉄棒の体系の中でも極めて具体的な位置づけに「逆上がり」が属していることがわかる。

一方で、球技についての分類（ネット型、ベースボール型、ゴール型）という分類はあってもその中の体系についての分類は、学習指導要領の中で明示されていない。それゆえに、ゴール型球技における「空間」の位置づけが明示されていない。つまり、「空間」という用語が具体性について十分な議論がなされずに使われていることが類推される。先に示したように、「空間」という用語は、バスケットボールという具体的な種目の具体的な動きを示したものよりも抽象度の高い概念である。しかし、ゴール型球技の体系の中で、連辞によって示された流れの中で、より具体的な用語を選択すべきところを、連合の潜在的な可能性の中で、最も抽象的な概念を入れてしまったということである。つまり、一見、ゴール型球技において、もっと具体的な明示しやすい「動き」もしくは「型」のようなものを示すべきところを、いきなり「空間」という抽象的な概念を明示したということである。言い換えると抽象度の位相、レベルが異なる用語を選択してしまったということである。この誤解が、学習指導要領の中での「空間」という用語が、意味はわかるが、実際に動こうとすると極めて不明瞭になってしまう要因である。そもそも「空間」という用語をちょっと理解すると、大変に便利な用語であることも多くの教員を逆に悩ませる要因であると推測される。

## 6. まとめと今後の課題

学習指導要領におけるゴール型球技の「空間」について、多くの教員が理解するのは簡単であるが、実践するのは非常に難しいとされていた。それについて、学習指導要領における器械運動との対比と、運動形式の体系性の特徴とによって何が問題であるのかということをも明らかにした。ゴール型球技を「空間」という一つの用語で理解することの有効性に触れた。しかし、「空間」と

いうキーワードが出てきた議論の出発点を忘れてしまい、かなり抽象度の高い領域で議論を進めてしまったという問題点であることがわかった。そして、導入として教えるべき具体的な事柄を「空間」という抽象的な用語であると誤解したことにある。この誤解が学習指導要領を抛り所とする教員を混乱させる要因となっていると結論づけられる。まず、この誤解を広く知らせることが多くの教員の悩みを解消することになることは明からである。

また、このような問題がなぜ出るのかということを解明することは、今後の課題がとして残る。よく考えれば極めて基本的な問題を考察することで解決の糸口が見えるものであるが、それがなぜ放置され、多くの教員を悩ませることになるのかということである。これは、まだ、推論の域を出ないが、子供たちに、思考・判断を自由にさせようとするあまり、基本的な知識を学ばせせる前に、子供たちに思考・判断をさせようとしすぎているのではないのか、ということである。このような指導の流れがなぜ出てくるのかを解明することが今後の課題なのではと考える。

#### 引用・参考文献

- 小学校学習指導要領（平成 29 年告示）解説 体育編 平成 29 年 7 月 文部科学省  
中学校学習指導要領（平成 29 年告示）解説 保健体育編 平成 29 年 7 月 文部科学省  
松本 真 「集団球技における学校体育での運動形式の捉え方について ～バスケットボールを事例にして～ 『埼玉大学紀要（教育学部）』第 59 巻 第 1 号 別冊 2 pp.73-80. 2010.3.」  
丸山 圭三郎 「ソシュールの思想」 岩波書店 1981  
佐藤臣彦「身体教育を哲学する ～体育哲学序説～ 北樹出版 1993  
日本バスケットボール協会編「バスケットボール指導教本」大修館書店 2002

(2020年3月31日提出)

(2020年4月10日受理)

# Consideration the Space to Teach Goal-Type Games

## Search for the Main Factor: Difficult and Misunderstanding Teaching Space

**MATSUMOTO, Shin**

Faculty of Education, Saitama University

### **Abstract**

It is a keywords' space that should be learned goal-type games in government course guidelines. Teachers had done trial and error for it was learned space at students. But it hardly has been a success. Accordingly, this essay has searched after this purpose have searched the above problem compare with apparatus gymnastics.

It has made reference to a main factor that caused a distinction abstract and concreteness in the guidelines. Goal-type games have been given account abstract. Therefore it has been difficult that the immature teachers have taught. For it has made clear the above, referring motor form of the goal-type game, it has cognized this concreteness meanings and offensive game structure. Conclusively, it has showed the trouble that it should have given too concreteness account in the guideline.

**Keywords** : space, goal-type games, system, concreteness